

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	プロジェクトワーク 2
科目基礎情報				
開設学科	CG映像科	コース名		開設期 後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数 130時間
単位数	4単位	授業形態	実習	
教科書/教材	なし 必要に応じて案内する			
担当教員情報				
担当教員	荻野、鈴木(靖)、田村		実務経験の有無・職種	有・CGクリエイター、ディレクター
学習目的				
3DCGはTV、映画、ゲームなどエンターテインメント分野やインダストリアルデザインなど工業分野に至るまで多岐に渡り用いられている。本講義では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、前期「プロジェクトワーク1」での実習内容をさらに推し進め、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を確立する。後期の修了課題は授業内で習得した事を応用、個別にテーマを設定し、作品制作して提出と講評を行い、2年次前期につなげる。				
到達目標				
前期に引き続き、3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。 3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術（合成・編集・撮影）を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができる。そして3DCGを用いて作品をつくるうえで特に重要だと思う点について自分の経験を踏まえて考察し説明できる。 自分の作品を他者に評価されることに慣れ、それを活かして次の自己の課題とすることができる。 総合すると、アーティストとしての基礎素養、基礎体力を育むことが最大の目標といえる。				
教育方法等				
授業概要	3DCG制作全般の知識に触れまたそのワークフロー（製作工程）を理解するために、独自に開発した教材を用いてモデル、リグ、アニメーション、レンダリング、仕上げまでのサイクルを段階的に繰り返す、ステップ式の授業を行う。			
注意点	可能なものは授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートにまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位が良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるので心の準備もしておくこと。 授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。			
評価方法	種別	割合	備考	
	試験・課題	50%	各単元（ステップ）ごとに成果の提出を行い、終盤には作品課題を課し提出・講評して評価する	
	小テスト	0%		
	レポート	0%		
	成果発表 (口頭・実技)	0%		
	平常点	50%	受講中の学習姿勢など	
授業計画（1回～15回）				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	レベル4 ゲームモデル/リグ	Joint初歩、キャラモデルのJoint入れ（ペアレント化）と簡単なアニメーション制作を完了する		
2回	ポリゴン課題1	ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作の準備（デザイン選定）を完了する		
3回	レベル5 ジェスチャー1	通信ドロイド セットアップ①、腕のJoint～スキニング～ウェイト調整を完了する		
4回	レベル5 ジェスチャー2	通信ドロイド セットアップ②、IK、コンストレインなどリグ入れを完了する		
5回	ポリゴン課題2	ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を進行、基本形状の完成		
6回	修了制作の企画チェック1	後期の修了制作の企画書を作成、内容を確認する		
7回	ポリゴン課題3	ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を進行、質感設定の完了		
8回	レベル5 ジェスチャー3	通信ドロイド キャラクターアニメーションの基本を理解する		
9回	レベル5 ジェスチャー4	通信ドロイド キャラクターアニメーションの完成		
10回	レベル6 D缶プロジェクト1	Deform, Dance Drumプロジェクトの概要を理解し、変形アニメーションの基本概念を理解する		
11回	ポリゴン課題4	ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を完了、講評を行う		
12回	レベル6 D缶プロジェクト2	ドラム缶（ローポリモデル）のUV展開、基本的なテクスチャの適用を完了する		
13回	レベル6 D缶プロジェクト3	変形アニメーションの設定を完了する		
14回	レベル6 D缶プロジェクト4	最終的な質感設定を完了する		
15回	講評会	後期課題、プロジェクトの完成講評を実施する		